



⑬ BUNDESREPUBLIK  
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES  
PATENTAMT

⑫ Offenlegungsschrift  
⑩ DE 44 03 688 A 1

⑤① Int. Cl.<sup>6</sup>:  
G 07 F 17/32  
A 63 B 23/00  
// A63F 9/06

⑳ Aktenzeichen: P 44 03 688.4  
㉔ Anmeldetag: 7. 2. 94  
㉕ Offenlegungstag: 10. 8. 95

DE 44 03 688 A 1

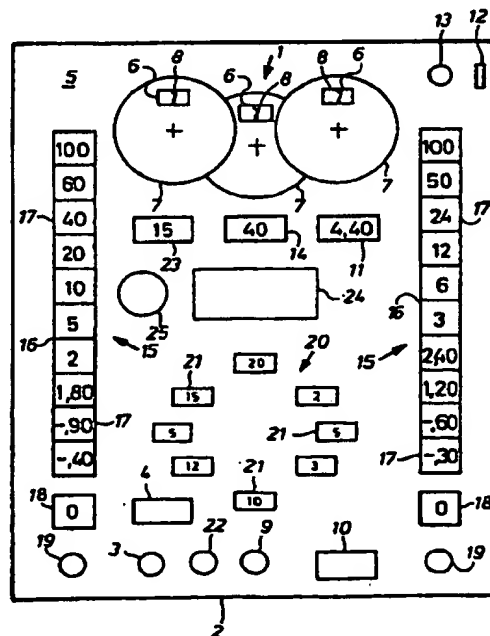
㉑ Anmelder:  
NSM AG, 55411 Bingen, DE

㉒ Vertreter:  
Becker, B., Dipl.-Ing., Pat.-Anw., 55411 Bingen

㉓ Erfinder:  
Schulze, Ullrich, 65191 Wiesbaden, DE

㉔ Unterhaltungsgerät

㉕ Ein Unterhaltungsgerät mit einer Symbol-Spieleinrichtung (1), die auf Umlaufkörpern (7) hinter zugehörigen Ablasefenstern (8) eine über Gewinn oder Verlust entscheidende Symbolkombination anzeigt, ist mit mindestens einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15, 20) für das Ausspielen oder Riskieren von Gewinnen und mit einem Mikroprozeßrechner zur Spielablaufsteuerung versehen. Um einem Spieler zu ermöglichen, sich ohne Münzung der Spiele mit dem Spielsystem vertraut zu machen, ist das Unterhaltungsgerät zur Erleichterung des Verständnisses seines Spielsystems als Trainingsgerät ohne Geldgewinnauszahlung ausgebildet.



DE 44 03 688 A 1

## Beschreibung

Die Erfindung bezieht sich auf ein Unterhaltungsgerät mit einer Symbol-Spieleinrichtung, die auf Umlaufkörpern hinter zugehörigen Ablesefenstern eine über Gewinn oder Verlust entscheidende Symbolkombination anzeigt, mit mindestens einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung für das Ausspielen oder Riskieren von Gewinnen und mit einem Mikroprozessor zur Spielablaufsteuerung.

Derartige Unterhaltungsgeräte sind seit langem in den verschiedensten Ausführungen bekannt. Alle diese Geräte bestehen im wesentlichen aus vergleichbaren Bau- und Funktionsgruppen, wie eine rechnergesteuerte Steuereinheit, Symbole tragende Umlaufkörper, eine Anordnung zur Gewinn-/Nichtgewinnermittlung, einen Münzspeicher mit zugeordneter Anzeige, einen Freispiele-Speicher mit zugeordneter Anzeige, einen Sonderspielespeicher mit zugeordneter Anzeige, Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen für das Ausspielen oder Riskieren von Geld-, Punkte-, Sonder-, Freispielgewinnen oder dergleichen, ein Tastenfeld zur Beeinflussung des Spielablaufes sowie weiteren Anzeigetableaus. Durch unterschiedliche Spielsysteme, Zusatzgewinnchancen, wie Bonus und Jackpotvariationen, Kombinationen von Frei- und Sonderspielen, Ausspielungen und ähnliches soll ein Spielanreiz geschaffen werden, der möglichst viele Spieler anspricht und sie zum Spielen an derartigen Geräten animiert.

In zunehmendem Maße weisen diese Unterhaltungsgeräte immer umfangreichere Spielsysteme auf, die insbesondere für einen mit den Unterhaltungsgeräten nicht vertrauten Spieler auf den ersten Blick schwer durchschaubar sind, was bedeutet, daß häufig ein Spieler erst nach der Durchführung einer Mehrzahl von Spielen, die ihm von dem Spielsystem des jeweiligen Unterhaltungsgerätes angebotenen Möglichkeiten zur Erzielung eines Gewinns erkennt. Der Spieler kann also erst dann, wenn er eine gewisse Anzahl gemünzter Spiele durchgeführt und das Spielsystem vollständig verstanden hat, bestimmte für ihn günstige Spielstrategien entwickeln. Dies ist für den Spieler insofern nachteilig, als er zum Verständnis des Spielsystems und damit der vollen Ausschöpfung der angebotenen Gewinnchancen zu seinem Vorteil zunächst eine Reihe bezahlter Spiele durchführen muß, die sich negativ auf den Spielanreiz auswirken.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, ein Unterhaltungsgerät der eingangs genannten Art zu schaffen, das Spielern ermöglicht, sich vor dem eigentlichen Spiel mit dem Spielsystem vertraut zu machen.

Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß dadurch gelöst, daß das Unterhaltungsgerät zur Erleichterung des Verständnisses seines Spielsystems als Trainingsgerät ohne Geldgewinnauszahlung ausgebildet ist.

Durch diese Maßnahme kann ein Spieler, bevor er mit dem eigentlichen Geldspiel an einem das gleiche Spielsystem wie das Trainingsgerät aufweisenden, münzbetätigten Unterhaltungsgerät beginnt, sich mit dem angebotenen Spielsystem auseinanderzusetzen, und dessen Handhabung auf einfache Art erlernen, ohne hierbei für jedes Spiel einen Spieleinsatz tätigen zu müssen. Insbesondere können im Umgang mit Unterhaltungsgeräten nicht geübte Spieler animiert werden, sich mit Geldspielsystemen anzufreunden und somit später zum richtigen Geldspiel überzuwechseln. Des weiteren können Trainingsgeräte in vorteilhafter Weise zusätzlich zu den münzbetriebenen Unterhaltungsgeräten in kommunikationsfreundlicher Umgebung einer Spielhalle aufgestellt

werden, wodurch das Angebot an münzbetätigten Unterhaltungsgeräten optisch scheinbar erhöht wird. Ferner sind im Trainingsbetrieb kürzere Spielzeiten möglich, da hierbei gesetzlich vorgeschriebene Pausen nicht einzuhalten sind. Weiterhin kann im Trainingsbetrieb eine Beispielbarkeit mit Token und eine Ausgabe von Token durchgeführt werden. Auch können Erfolgsanzeigen, wie z. B. der erzielten Treffer, der Auszahlquote, der Erfolge in Risiko-Spielen, der erreichten Sonderspiele, vorgesehen sein. Schließlich kann das Unterhaltungsgerät auch als Trainingsgerät für einen Geschicklichkeitsautomaten mit Geldgewinn ausgebildet werden.

Nach einer vorteilhaften Ausgestaltung der Erfindung ist das Unterhaltungsgerät durch Betätigung einer Taste wahlweise als Trainingsgerät oder als normales münzbetätigtes Spielgerät betreibbar. Hierdurch wird dem Spieler ohne Standortwechsel die Möglichkeit geboten, zunächst das Spielsystem zu erlernen und anschließend zu dem eigentlichen Geldspiel überzugehen. Um die Übungsdauer an dem Unterhaltungsgerät zu begrenzen, wird nach einer vorteilhaften Weiterbildung der Erfindung das Unterhaltungsgerät tasten- oder rechnergesteuert als Zeitspielgerät betrieben.

Damit der Aufsteller des Unterhaltungsgerätes aus dem Betrieb desselben einen gewissen Nutzen ziehen kann, ist bei einer weiteren Ausgestaltung des Erfindungsgegenstandes das Unterhaltungsgerät für einen bestimmten Geldbetrag für eine bestimmte Spielzeit betreibbar.

Weiterhin kann bevorzugt vorgesehen sein, daß das Unterhaltungsgerät tasten- oder rechnergesteuert zeitbegrenzt als Freispielgerät ohne Geldeinwurf und mit Geldgewinnauszahlung benutzbar ist. Dies stellt einen besonderen Anreiz für einen Spieler dar, sich mit dem Spielsystem vertraut zu machen.

Um einem Spieler eine weitere Hilfe zur Erlernung des Spielsystems zu geben, ist das Unterhaltungsgerät nach einer Weiterbildung der Erfindung mit einem Sprachmodul zur Einführung des Spielers in den Spielablauf ausgestattet. Alternativ oder zusätzlich kann das Unterhaltungsgerät zweckmäßigerweise mit einer Bildschirmanzeige oder einer Leuchtbandanzeige zur Darstellung eines Bedienerführung, eines Gewinnplanes und/oder weiterer Informationen versehen sein.

In vorteilhafter Weise ist das Unterhaltungsgerät mit mindestens einem weiteren, am gleichen oder an einem anderen Ort aufgestellten, als Trainingsgerät ausgebildeten Unterhaltungsgerät vernetzt. Hierdurch können Spieler das Gegen- oder Miteinanderspielen unter Erlernung des Spielsystems üben.

Es versteht sich, daß die vorstehend genannten und die nachstehend noch zu erläuternden Merkmale nicht nur in der jeweils angegebenen Kombination, sondern auch in anderen Kombinationen oder in Alleinstellung verwendbar sind, ohne den Rahmen der vorliegenden Erfindung zu verlassen.

Der der Erfindung zugrundeliegende Gedanke wird in der nachfolgenden Beschreibung anhand eines Ausführungsbeispiels, das in der Zeichnung dargestellt ist, näher erläutert. Die einzige Figur der Zeichnung zeigt eine Frontansicht eines erfindungsgemäßen Unterhaltungsgerätes.

Das die Symbol-Spieleinrichtung 1 aufnehmende Gehäuse 2 des Unterhaltungsgerätes, das durch Betätigung einer Taste 3 mit zugeordnetem Anzeigefeld 4 wahlweise als Trainingsgerät ohne Geldgewinnauszahlung oder als normales münzbetätigtes Spielgerät mit Geldge-

winnauszahlung betreibbar ist, weist auf seiner Frontseite 5 mehrere Ablesefenster 6 auf, hinter denen drei nebeneinander angeordnete, scheibenförmig ausgebildete Umlaufkörper 7 der Symbol-Spieleinrichtung 1 angeordnet sind. Ein Mikroprozeßrechner steuert den gesamten Spielablauf einschließlich der Gewinnermittlung und gegebenenfalls der Gewinnauszahlung. Die Steuer- und Rechenfunktionen werden hierbei entsprechend den Programmen des Mikroprozeßrechners ausgeführt, die sämtlichen erforderlichen Funktionen angepaßt werden können. Die Umlaufkörper 7 werden nach dem Inlaufsetzen zu Spielbeginn während oder zum Ende des Spiels von einem dem Mikroprozeßrechner zugeordneten Zufallsgenerator in einer von mehreren möglichen Rastpositionen zum Stillstand gebracht. Den Rastpositionen sind auf dem Umfang der Umlaufkörper 7 Symbole 8 zugeordnet, die der Anzeige des Spielergebnisses in den Ablesefenstern 6 dienen. Aus den angezeigten Symbolen 8 kann der Spieler das Spielergebnis ablesen, insbesondere auch, ob sich ein Gewinn nach einem auf der Frontseite 5 erläuterten Gewinnplan aus einer Kombination der angezeigten Symbole 8 ergeben hat.

Im unteren Bereich des Unterhaltungsgerätes befindet sich eine Multifunktionstaste 9 mit der die in der Symbol-Spieleinrichtung 1 angezeigten Symbole 8 gehalten bzw. nachgestartet werden können. Im Falle eines Gewinns kann eine Gewinnausschüttung in bar, d. h. durch Münzauswurf in eine Auszahlchale 10, oder durch Aufaddieren in einer Münzanzeige 11 erfolgen, wobei das Guthaben durch Betätigung einer neben einem Münzeinwurf Schlitz 12 einer Geldverarbeitungseinheit liegenden Rückgabetaste 13 in die Auszahlchale 10 abrufbar ist. Beim Betrieb des Unterhaltungsgerätes als reines Trainingsgerät erfolgt selbstverständlich keine Gewinnausschüttung in bar, d. h. auch das in der Münzanzeige 11 stehende Guthaben ist nicht durch Betätigung der Rückgabetaste 13 abrufbar. Ein positives Spielergebnis kann auch darin bestehen, daß an Stelle von oder zusätzlich zu einem definierten Geldgewinn eine Anzahl von Sonderspielen gewährt wird, bei denen ein Gewinnschlüssel mit erhöhter Gewinnchance zur Anwendung kommt. Die Anzahl der Sonderspiele wird in einer Sonderspiele-Anzeige 14 dargestellt. Weiterhin kann ein Gewinn auch in der Gewährung von Freispielen liegen, deren Anzahl in einer Freispielanzeige 23 dargestellt wird.

Der in der Symbol-Spieleinrichtung 1 erzielte Gewinn kann tasten- oder rechnergesteuert als Einsatz in eine der rechts und links auf der Frontseite 5 angeordneten Risiko-Spieleinrichtungen 15 übertragen werden. Jede Risiko-Spieleinrichtung 15 besitzt mehrere zu einer Anzeigeleiter 16 zusammengefaßte beleuchtbare Anzeigeelemente 17, die im unteren Bereich mit steigenden Geldgewinnen und im oberen Bereich in steigender Reihenfolge mit den Anzahlen der Sonderspielgewinnen belegt sind. Das Riskieren des in der Anzeigeleiter 16 einer der Risiko-Spieleinrichtungen 15 angezeigten Gewinns geschieht dadurch, daß das nächsthöhere Anzeigeelement 17 in Bezug auf das beleuchtete, den Gewinn anzeigende Anzeigeelement 17 im Wechsel mit einem unterhalb der Anzeigeleiter 16 angebrachten Verlust-Anzeigeelement 18 mit der Beschriftung "0" blinkt. Bei Betätigung einer entsprechenden Risikotaste 19 wird entweder der nächsthöhere Gewinn erzielt oder der eingesetzte Gewinn verloren. Dieser Vorgang kann bis zur Erreichung des Höchstgewinnes an Sonderspielen fortgesetzt werden.

Zwischen den unteren Bereichen der Risiko-Spieleinrichtungen 15 befindet sich eine Ausspieleinrichtung 20, in der in der Symbol-Spieleinrichtung 1 erzielte Freispielgewinne ausgespielt werden können. Die Ausspieleinrichtung 20 umfaßt acht annähernd kreisförmig angeordnete, aufleuchtbare Anzeigefelder 21, die mit unterschiedlichen Anzahlen von Freispielgewinnen belegt sind. Die Ausspielung, bei der die Anzeigefelder 21 zufallsgesteuert aufleuchten und ein Anzeigefeld 21 schließlich erleuchtet bleibt, das den erreichten Freispielgewinn anzeigt, ist an die Betätigung einer Taste 22 gebunden, wodurch der Spieler frei entscheiden kann, ob er die Offerte annimmt oder nicht. Der in der Ausspieleinrichtung 20 erzielte Freispielgewinn wird in der Freispielanzeige 23 aufaddiert.

Oberhalb der Ausspieleinrichtung 20 ist eine Bildschirmanzeige 24 vorgesehen, die zur Darstellung einer Bedienerführung, eines Gewinnplanes und/oder weiterer Informationen dient. Insbesondere können dem Spieler über die Bildschirmanzeige 24 Erläuterungen zum Spielsystem gegeben werden. Neben der Bildschirmanzeige 24 befindet sich ein mit einem Sprachmodul verbundener Lautsprecher 25, über den dem Spieler akustisch Hinweise zum Spielsystem mitgeteilt werden können.

Im übrigen kann die Funktion des Unterhaltungsgerätes als Trainingsgerät zusätzlich zu der Betätigung der Taste 3 auch von dem Einwurf eines bestimmten Geldbetrages in den Münzeinwurf Schlitz 12 abhängig gemacht werden, wodurch der Spieler dann eine dem eingeworfenen Geldbetrag entsprechende Trainingszeit an dem Unterhaltungsgerät zur Verfügung gestellt bekommt. Während der Trainingszeit laufen alle Ereignisse mit Ausnahme der Geldgewinnauszahlung analog den gemünzten Spielen ab, so daß der Spieler das Spielsystem ohne nennenswerten finanziellen Aufwand exakt erlernen kann. Erst wenn der Spieler überzeugt ist, das Spielsystem genau zu kennen, kann er durch Betätigung der Taste 3 zu dem eigentlichen Geldspiel übergehen, d. h. das Unterhaltungsgerät funktioniert dann als übliches Geldspielgerät.

#### Patentansprüche

1. Unterhaltungsgerät mit einer Symbol-Spieleinrichtung, die auf Umlaufkörpern hinter zugehörigen Ablesefenstern eine über Gewinn oder Verlust entscheidende Symbolkombination anzeigt, mit mindestens einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung für das Ausspielen oder Riskieren von Gewinnen und mit einem Mikroprozeßrechner zur Spielablaufsteuerung, dadurch gekennzeichnet, daß es zur Erleichterung des Verständnisses seines Spielsystems als Trainingsgerät ohne Geldgewinnauszahlung ausgebildet ist.
2. Unterhaltungsgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß es durch Betätigung einer Taste (3) wahlweise als Trainingsgerät oder als normales münzbetätigtes Spielgerät betreibbar ist.
3. Unterhaltungsgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß es tasten- oder rechnergesteuert als Zeitspielgerät betrieben wird.
4. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß es für einen bestimmten Geldbetrag für eine bestimmte Spielzeit bespielbar ist.
5. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß es tasten- oder

rechnergesteuert zeitbegrenzt als Freispielgerät ohne Geldeinwurf und mit Geldgewinnauszahlung benutzbar ist.

6. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß es mit einem Sprachmodul zur Einführung des Spielers in den Spielablauf ausgestattet ist.

7. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß es mit einer Bildschirmanzeige (24) oder einer Leuchtbandanzeige zur Darstellung einer Bedienerführung, eines Gewinnplanes und/oder weiterer Informationen versehen ist.

8. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 7, dadurch gekennzeichnet, daß es mit mindestens einem weiteren, am gleichen oder an einem anderen Ort aufgestellten, als Trainingsgerät ausgebildeten Unterhaltungsgerät vernetzt ist.

Hierzu 1 Seite(n) Zeichnungen

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

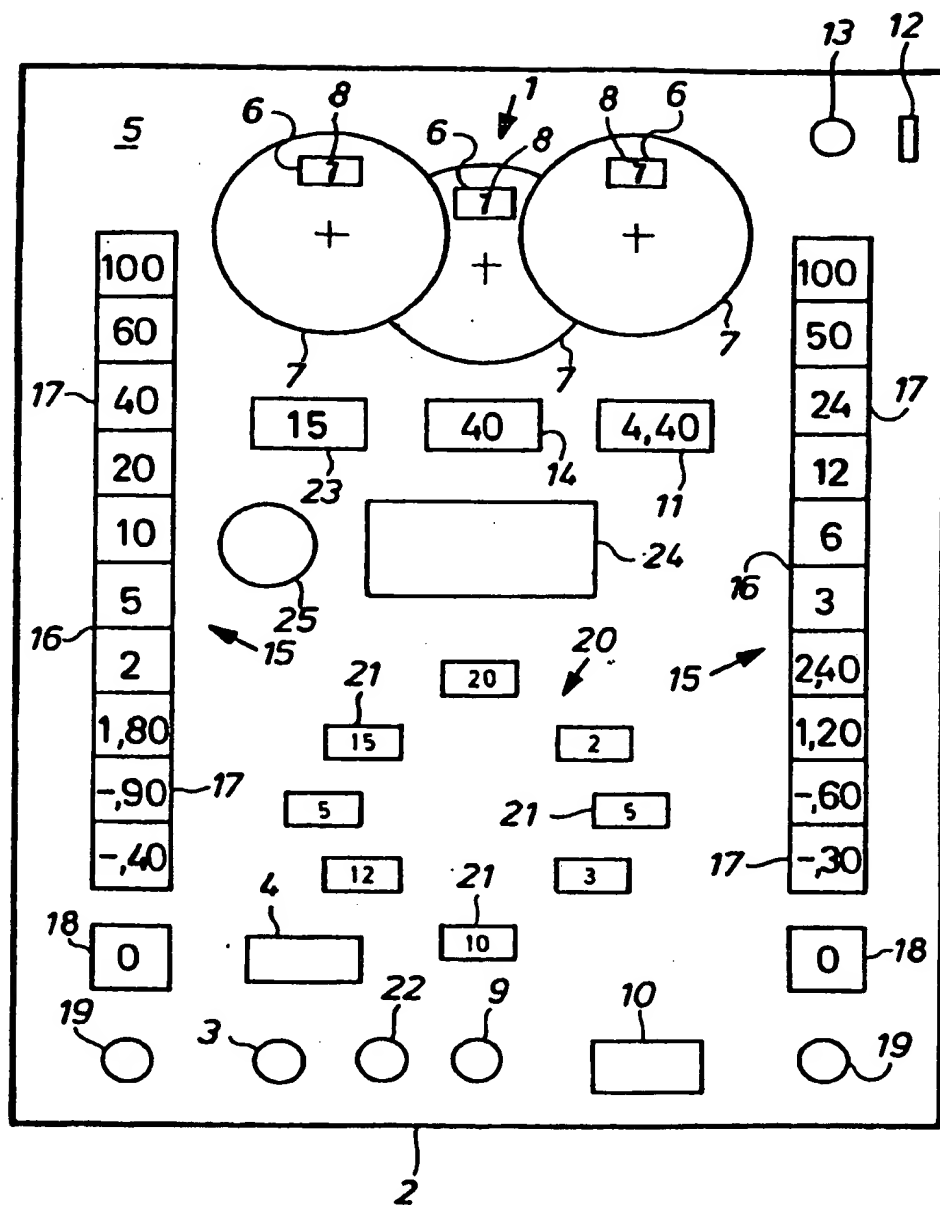


Fig.